

FRI-2G.307-1-AS-06

DEVELOPING MUSICAL LITERACY IN CHILDREN THROUGH CLASSICAL GAME APPROACHES, ORIGINAL MUSIC GAMES AND DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES²⁶

Pr. Assist. Prof. Petya Stefanova, PhD

Department of Bulgarian Language, Literature and Art,

University of Ruse "Angel Kanchev"

Tel.: +359 896 820470

E mail: pstefanova@uni-ruse.bg

Abstract: *The focus of the article is to present the author's model of musical literacy. It is based on the idea of gamification, using didactic materials created by children, i.e., puppets and toys that are constructed on the principle of LEGO toys. The created versions are attractive for children, and a pre-arranged colour code allows the performance of a particular melody that can be played on traditional and non-traditional musical instruments. The process of making the puppets and toys by children is seen as a creative act that would contribute immensely to their further involvement in play actions. This would also facilitate the formation of attitudes and a deeper perception of the puppet as a partner in play and communication.*

Key words: *Music education, Musical literacy, Play, Composing, Educational resources, Puppet, Digital educational resources.*

ВЪВЕДЕНИЕ

В исторически план играта заема съществено място в културното, интелектуално, духовно и социално развитие на личността. Като феномен тя е част от изградената, цялостна културна личност, но в същото време е основен фактор за развитието и израстването на детето от най-ранна възраст. Основна предпоставка за играта на всяка възраст е въображението – проява на възвишеното в човека, фундамент на всяка култура.

“Идеята за изкуството и културата като игра е една от най-щастливите находки на XVIII и XIX век и с пълно право може да се постави сред най-значителните теоретични открития на Кант и Шилер.” (Хьойзинха, 1982:5) Според Шилер, играта е не само възплъщение на свободата, но и на всичко, “... което прави човека завършен и същевременно разкрива неговата двойствена природа”. (Исак Паси, предговор към Homo Ludens. Хьойзинха, 1982:6). Двойствената природа на човека, едновременно материална и духовна, намира най-цялостно отражение именно в играта, а тя от своя страна също разкрива своята дуалност – на сериозните правила и на цялата присъща ѝ условност. “Двойствената природа на човека се изразява и в двойствения характер на играта, който пък, от друга страна, става възможен, благодарение на въображението, „приело“ неистинското за истинско.” (Исак Паси, предговор към Homo Ludens. Хьойзинха, 1982:6).

ИЗЛОЖЕНИЕ

Неизменна част от детската игра са играчките, на които се придава особено значение в разнообразни аспекти. В контекста на игровия процес, детето проявява избирателност и пристрастие към своите играчки. Някои от тях биват третираны като одушевени предмети

²⁶ Докладът е представен на конференция на Русенския университет на 28 октомври 2022 г. в секция Изкуствознание с оригинално заглавие на български език: ИЗГРАЖДАНЕ НА НОТНА ГРАМОТНОСТ ПРИ ДЕЦА С ПОМОЩТА НА КЛАСИЧЕСКИ ИГРОВИ ПОДХОДИ, АВТОРСКИ МУЗИКАЛНИ ИГРИ И ДИГИТАЛНИ ОБРАЗОВАТЕЛНИ РЕСУРСИ. Разработен е по научноизследователски проект: „Изследване на българския национален характер през призмата на хуманитаристиката и изкуството“, 22-ФПНО-01.

със свой самостоятелен живот и специфична символика във фантазията и въображението на детето. Значението на играчката в детския свят има различни проявления, между които:

- приятел, с когото може да сподели своите преживявания, както и партньор в игрите, с когото може да постигне най-смелите си мечти;
- утешител, доверено лице, в когото се разпознава винаги добронамерен, знаещ, винаги разбиращ закрилник;
- вездесъщ авторитет, знаещ отговорите на незначайни въпроси и тайни;
- учител, преподаващ винаги нежно и с обич;
- огледало на заобикалящия свят и възможност да се експериментира – осъзнае и приложи наученото в социалното взаимодействие;
- „проекция, продължение на детската личност“ (Родари, 2015:127).

Куклата сама по себе си представлява символ с изключително богата история, културна наситеност и многоаспектна функционалност, но и съществена част от развитието на човешката цивилизация.

В педагогиката и в частност музикалната педагогика, куклата присъства активно като средство, дидактичен инструмент, който има много и разнообразни функции. Атрактивна и харесвана от децата, тя може да бъде представена в голямо разнообразие от форми и материали. Така също тя може да бъде предложена като изображение или *като плод на детското въображение*.

В своята музикално-педагогическа практика авторът експериментира въвеждането на кукла, провокираща фантазията и въображението на детето. ***Куклата се явява инструмент за игровизиране на музикално-образователния процес, свързан с тоново-височинното възприятие и създаване на асоциативни връзки между имената на тоновете и точното им място в музикалния звукоред.*** В хода на експериментална дейност описаните подходи са представени в следната възрастова групи:

- деца на възраст 5-7 години;
- ученици от начален курс на обучение в общообразователно училище

Първоначалните резултати сочат по-голяма ефективност на този игровизиран метод при по-малката възрастова група, върху която има по-голям фокус в настоящата статия. Може да се твърди, че представянето на куклата и разнообразните творчески подходи имат потенциал да се реализират както във формалното, така и в неформалното обучение.

Идеята за куклата възниква след отпечатването на авторските песни по стихове на Атанас Цанков с илюстрации на Стефка Радкова: „Концерт в гората. Приказка в ноти“ (Цанков, Стефанова: 2021). В книгата са представени в хумористичен вид осем песни, като всяка от тях презентира музикален инструмент или група инструменти, на които свири всеки от героите в гората. Този материал е особено подходящ за предучилищна възраст и може да се използва в индивидуална музикална практика, а също и у дома, с родител.

В хода на педагогическата дейност при ранно нотно оgramотяване и с провокацията на самото подзаглавие „Приказка в ноти“, идеята на автора е, че в тази възрастова група могат да бъдат предложени игри и подходи, които да придадат значение и реалистичност на понятието „ноти“²⁷. Така, в съзвучие с идеите на Джани Родари и с личното авторско търсене на един приказен, вълшебен разказвач, участник в историите и реално представящ своята „музикална история“ в цветове, е създадена куклата-музикант, именувана поетично: „Дъга“. В своята двойствена роля на педагогически инструмент и вълшебен персонаж, *куклата е наточарена със следните задачи:*

- да разказва истории;

²⁷ Както е известно, в българската общообразователна подготовка по музика въвеждането на имената на тоновете и нотната грамотност се предвиждат на по-късен етап. Нотната грамотност в България, според нашите съвременни актуални планове, настъпва в началния курс, когато в училищните програми се въвеждат нотните знаци и символи, формира се уменията да бъдат разчитани.

- да задава въпроси;
- да поставя задачи;
- да играе игри;
- да композира.

Създаване на куклата „Дъга“

Цялостният процес на изработване, представяне, въвличане в игровизирано обучение и прилагане на композиционни игрови елементи в музиката, е замислен като акт на творчество. В музикален аспект творчеството в конкретния случай представлява композирането на мелодични последования. Основната идея е да се достигне до вътрешния свят на детето в позитивна атмосфера и чрез непрекъснато стимулиране на творческата инвенция. Логично възниква въпросът как едновременното въвеждане на начални познания за музикалните тонове и работа върху звуковисочинното възприятие са основа на музикалното творчество. Отговорът се крие в осъществяването на целия процес, където **водещо място е отредено на детското музикално творчество от самото начало**. Този подход води до осезаемо повишаване на интереса и активността на децата в музикално-образователния процес. В музикалните активности, които се предлагат на детето посредством игровизирано обучение чрез кукла „Дъга“, познавателният процес е част от игра, носител на забавление и радост за децата, ведно с формирането на умения не само за разпознаване на нотите, но и за осъзнаване на звуковата същност на околния свят. В този смисъл предложението на автора е процесът на нотно и музикално оgramотяване да се възприема като игра, навлизайки неусетно във възприятията и асоциациите на детето.

В наши дни, в светлината на актуалната педагогическа парадигма, свързането на тоновете с конкретни цветове има съществена роля от гледна точка на ориентир и създаване на представата за последователността на тоновете и тоново-височините съотношения, в контекста на нотното оgramотяване.

За изработването на куклата са нужни следните материали: цветни меки текстилни топчета с размер 17-25 мм; силиконово (или друг вид) лепило; овал със сходен на топчетата диаметър с изобразено човешко лице. Могат да се включат различни декоративни елементи: китара, цвете и др.

При подбор на цветните топчета е нужно да присъстват седемте цвята, от където куклата получава своето име – „Дъга“. *Последователността и изборът на цветове от самото дете е изцяло интуитивен*. От значение е взаимовръзката на всяко цветно топче с определен музикален тон, който може да се възпроизведе вокално или инструментално, както от учителя, така и от детето. По този начин, всяка кукла има „свой глас“, своя уникална мелодия, която може да „изпее“, а също така и да се изпълни на мелодичен музикален инструмент.

Този тип съчленяване на цветните топчета сам по себе си е градивен елемент от цялостния игрови процес, тъй като предложената кукла (възможните съчетания на топчета могат да образуват друга форма, като слънце, гривна, дърво и т.н.), се състои от различни елементи, напомнящи принципа на LEGO.

В практиката могат да се изработят не само единични кукли, а цяло семейство, което отвъжда до нови смислови акценти и изследователски възможности.

Изграждането на семейство кукли представлява аналог на съпоставянето на детето с обкръжаващата го действителност. По този начин, в процеса на възприемане на новото, непознатото, детето изразява емоции и чувства, понякога напълно противоположни като обич и омраза, формирайки впечатления, възприятия към предметите и явленията, които за него се явяват нови.

Куклата „Дъга“, описана в настоящия текст, е метафоричен образ на нотната стълбица. Тя е именно такова визуализиране на звука и мелодията, които се възприемат в хода на игровата практика, без теоретизиране. При възприемането на нотите и техните звуковисочинни съотношения с цветната нотна стълбица или с цветните топчета (специфичният материал, от който е изработена предложената кукла), които децата могат да

докосват, пеейки ги, допринася за комплексното им възприемане – звуково, визуално-цветово, пластично и тактилно.

Приложение на куклата в музикално-образователния процес

Основната функция на кукла „Дъга“ е игровизиране на музикално-образователния процес. Също така - да се инспирират музикални компетентности чрез творчество: провокиране на фантазията и въображението на детето. *Описаните по-долу музикални игри са авторски пример и интерпретация на педагогическия потенциал на куклата.* С оглед стимулиране на асоциативни връзки се представя подходящ текст, който описва картинно и запомнящо се музикални понятия. Прилагайки подобен похват за стимулиране на фантазията чрез *въвеждане на текст*, римуван със съответните причудливи понякога характеристики на героите, *кукла „Дъга“ представя на децата стихове, посветени на музикалните ноти.*²⁸

Музикалните игри са основен акцент и средство за комуникация и взаимодействие на кукла „Дъга“ с децата. Предложените музикални игри са степенувани по сложност и представят примерен алгоритъм на реализация на поставените педагогически цели и задачи.

Музикална игра „Текст в мелодия“

В тази игра текстът се мелодизира като може да се използва принципът на речитатива върху конкретния тон (виж бележка под линия 3). Друг вариант е изпълнението на текста чрез смяна и вариране на говорната интонация. Възможни са имитационни движения по аналог с представените в текста.

Музикална игра „Намери цветната камбанка“

За играта е необходим набор от цветни камбанки с различна височина, отговарящи на цветовете на градивните елементи на куклата. По аналог с класическата музикално-дидкачична игра “Намери пластинката“, в конкретния случай играта се осъществява като част от тялото на куклата с определен цвят се интерпретира като конкретен тон и след това се намира аналогичната цветна камбанка.

Тази и следващата игра са тясно свързани със слуховото възприятие и осъзнаването на височината на тоновете и тяхната йерархия. *Точната височина на всеки от тоновете може да се вземе от акустичен или дигитален мелодичен инструмент.*

Музикална игра „Стълбица“

За целта на играта е необходимо предварително изработване на онагледяваща цветна инсталация – стълбица като репрезентация на музикалните тонове и техните съотношения по височина.

В музикалната игра тоновете височини се разпознават от децата отново на принципа на цветовете обозначения като двойна аналогия: стъпка 1. Разпознаване и назоваване на конкретния тон; стъпка 2. Посочване на същия тон в стълбицата; Стъпка 3. С помощта на учителя изпяване на съответния тон; Стъпка 4. Изсвирване на съответния тон на мелодичен музикален инструмент.

Музикална игра „Композитор“

Една от най-креативните музикални игри с кула „Дъга“ е играта „Композитор“. Резултатите от провеждането на тази игра дават основание да се твърди, че децата реагират

²⁸ Пример: „На петолинието живеят седем нотички от едно семейство:

ДО е старец и мърмори, с младите все спори.

РЕ е бабата, обича с внучката да срича.

МИ е мъничката внучка, сладка като захар – бучка.

ФА е техният баща, той семсен е глава.

СОЛ голям е, заслужава малките да възпитава.

ЛА е милата има майка, тя за нотите се вайка.

СИ обича да хитрува, глези се и се преструва.

Ключът Сол е вярно куче и вратите ще заключи.“

Павел Иванов – 13 г.

Из „Детски пегас“

позитивно на поредността на цветни елементи в различните конфигурации и тяхното озвучаване с реално звучащи инструменти или глас.

Игровото действие представлява изпълнение на диатонична мелодия с точно определени височини: проследяване на цветните части на тялото на самата кукла и изпълнението на тоновете в съответствие с цветовия код. Комбинациите могат да бъдат изключително разнообразни, в зависимост от посоката, която изберем да следваме и от началната точка. Например: от главата към ръцете; от тялото към главата; от краката към торса и т.н.

На практика ние не знаем каква комбинация ще избере детето, затова и мелодиите са разнообразни по отношение на дължината на музикалната фраза. височинна и времева организация, темпо, динамика и т.н. Въпреки очевидния фокус върху тонововисочинните съотношения, осъзнаването на ритмичната организация и темповите отклонения се основава на човешката реч, представена под формата на ритмично изговаряне на текст и се реализира непосредствено в хода на играта. Както беше споменато, самата кукла „обича да разказва истории“ , „да импровизира мелодии“, т.е. детето от самото начало свиква с идеята за импровизацията в игровия процес. Създаването на такива мелодии е особено ефективно упражнение за формиране на умения за звуково възприемане и едновременно с това - звукотворчество.

При озвучаването на „цветните тонове“ се предлага използването на акустичен инструмент, например металофон, пиано, блок флейта и др.. Интересна алтернатива е използването на електронни или онлайн инструменти, което разширява възможностите на обръчителя или родителя. Още по-добър ефект може да се получи с цветно дигитално пиано, където връзката между тон и цвят ще бъде директна и непосредствена. Тази игра има потенциал да развие и тембровия слух.

Дигитални образователни ресурси в контекста на музикалното огромяване

Игри, в които височинните съотношения са обозначени с цветове, а мелодичната линия е представена като атрактивно визуално изображение, често анимирано, са сред дигиталните явления, с които съвременният педагог работи. Съществуват множество дигитални образователни ресурси, които онагледяват музикалните изразни средства. Някои от тях имат изцяло познавателна функция с различно ниво на интерактивност, докато при други преобладава развлекателния елемент.

Идеята в настоящата статия е ранното музикално и в частност нотно огромяване, да превърне детето едновременно не само в обучаем, потребител на знание, а в творец – създател на музика. Още от 80-те години на XX век е позната Logo философията, като един от възможните подходи за включване на изкуствения интелект в сферата на музикалното образование. В една от ранните версии на Logo децата променят зададена музикална фраза, като получават нова мелодия. Вместо да получат знание наготово, те изграждат свое собствено познание чрез игра. Така се повишава тяхната дееспособност да се стремят към резултат, който са си представили предварително, както и да реагират и оценят резултат, който се е получил неочаквано.

Един от най-успешните дигитални музикални инструменти за деца е Song maker на Chrome Music Lab. Чрез него децата по време на игра създават собствена музика; усвояват различните музикални елементи като тонови височини, темпо, трайност, тембър и др. В допълнение, те изследват връзката на музиката с науката. Song maker е особено подходящ за осъществяване на музикални задачи чрез игровизиране, което се явява дигитален аналог на описаната музикална игра „Композитор“. След изпълнение на тази игра в „аналогов вариант“, може да се постигне още по-високо ниво на образователно взаимодействие като се осъществи същата мелодична линия в цифрова среда. Такава практика изгражда асоциативни връзки по отношение на релациите височина-цвят, времева организация и логична последователност на тоновете в мелодията. Добавят се още надграждащи елементи като: тембър на различни инструменти, динамика и темпо (скорост на изпълнение). Независимо от

средствата – „аналогови“, дигитални или хибридни, основната идея за музикално творчество чрез игра във всеки етап на въвеждане на различните елементи остава водеща.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

С оглед на безспорния потенциал на играта в обучението по музика, в настоящата статия е разгледана играчка – кукла, наречена „Дъга“ и натоварена с музикален смисъл, посредством цветовите аналогии на тоновете височини в музиката. Чрез нея могат да се реализират множество творчески задачи и игри в посока музикално и тоново-височинно ограмотяване и придобиване на непосредствена опитност чрез творчество, което се явява водещо в рамките на целия процес. Част от предложените игри имат потенциала да се реализират успешно и в дигитална среда, което дава възможност за едно надграждащо обучение, кореспондиращо с изграждане и развитие на дигитални компетентности. Нуждите на дигиталното поколение предполагат умело използване на дигитални образователни ресурси с оглед музикално и нотно ограмотяване, като само една малка част са посочени в статията, в контекста на описания авторски подход.

REFERENCES

Krachunova-Popova, V. (2021). Recording music on set – specifics and challenges. In: 60th Annual Scientific Conference - University of Ruse and Union of Scientists, Bulgaria, pp. 127-132.

Krachounova-Popova, V. (2017). Specificity of sound in documentary cinema. A symbiosis of approaches. In: *Cinema Magazine*, issue 4/2017. (**Оригинално заглавие:** *Крачунова – Попова, В. (2017). Специфика на звука в документалното кино. Симбиоза на подходите В: Списание Кино*).

Gianni Roadari (2015). *A Grammer of Fantasy*. Sofia: Ciela. (**Оригинално заглавие:** *Родари, Дж. (2015). Граматика на фантазията. София: Сиела*).

Huiyinga, J. (1982). *Homo Ludens*. Sofia: Science and art. (**Оригинално заглавие:** *Хъйзинга, Й. (1982). Ното Ludens. София: Наука и изкуство*).

Passi, I. (1988). *Metaphor*. Sofia: Science and art. (**Оригинално заглавие:** *Паси, И. (1988). Метафората. София: Наука и изкуство*).

Stefanov, P. (2015 a). Innovative Approach in the Application of Computer Technology in Music Education Process in Elementary School. In: *Academic Forum Integral Music Theory 2015* (International Conference). Sofia, pp. 42-45. (**Оригинално заглавие:** *Стефанов, П. (2015) Иновативен подход в приложението на компютърните технологии в музикално-образователния процес в началното училище. В: Теоретична конференция на НМА "Интегрална музикална теория", София, с. 42-45*).

Stefanov, P. (2015 b). Artificial reverberation. In: *Almanac of the National Academy of Music "Prof. Pancho Vladigerov"*, Sofia, year 7 (2015). (**Оригинално заглавие:** *Стефанов, П. (2015). Изкуствена реверберация. Алманах на Национална музикална академия "Проф. Панчо Владигеров", година 7*).

Tsankov, A., P. Stefanova (2021). *Concert in the Forest. A Fairy Tale in Notes*. Sofia: Fyut (**Оригинално заглавие:** *Цанков, А., П. Стефанова (2021) Концерт в гората. Приказка в ноти. София: Фют*).